

# **Bab I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan dan khas didalam proses pengembangan sistem pendidikan, pengembangan keterampilan sosial dan perilaku sosial, harga diri pengembangan akademik dan kognitif (Bailey, 2006). Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani di sekolah memiliki potensi untuk mengembangkan beberapa keterampilan pada diri siswa tersebut, pendidikan jasmani sebagai alat mencapai tujuan pendidikan untuk membentuk perkembangan dan pembentukan siswa (Bailey, 2006). Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari proses pendidikan umum, yang dimaksudkan untuk mengembangkan fisik, mental, dan emosional siswa yang lebih baik, menggunakan kegiatan fisik sebagai rerata (Bucher, 1995). Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya-tidaknya mencapai tingkat optimal. Meningkatkan dan menyempurnakan pembelajaran adalah tujuan utama dari setiap pengajaran, baik untuk pembelajaran motorik maupun kognitif (Sanchez & Reber, 2013). Untuk dapat meraih prestasi tinggi dalam olahraga atau untuk menguasai keterampilan tertentu dalam olahraga, bukan terjadi secara sekejap, melainkan melalui proses dan tahapan serta berlangsung dalam kurun waktu tertentu. Guru harus menyampaikan keterampilan yang ingin mereka transfer ke siswa dengan cara yang paling sesuai (Ozgul, Atan, & Kangalgil, 2019). Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan segenap yang dimiliki peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk memajukan perkembangan kemampuan peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani

Olahraga dan kesehatan adalah, mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.

Guru harus mampu menjadi “praktisi reflektif”, mampu untuk refleksi dan intropeksi terhadap kegiatan pembelajarannya agar siswa mendapatkan pembelajaran yang baik (Alison, S., & Thorpe, 1997). Efektivitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran, tetapi lebih mengendepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan. Guru membutuhkan beberapa data untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan siswa melakukan aktivitas pembelajaran sehingga tugas belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan waktu yang disediakan. Pendidikan jasmani di sekolah tidak semata-mata bertujuan untuk jangka pendek, tetapi memiliki tujuan jangka panjang yang lebih utama. Pendidikan jasmani diberikan disekolah dengan tujuan agar siswa selama hidupnya dapat terus aktif dan terlibat dalam kegiatan fisik.

Sesuai dengan ungkapan Suheman (2009, hlm. 114) bahwa, “Untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam pembelajaran penjas adalah dengan cara menganalisis waktu.” Pangrazi dan Dauer, (1992, hlm. 180) bahwa *“Instructors need to gather data showing the amount of time that students are involved in productive, on task activity to assure learning can occur.”* Maksud dari pernyataan tersebut bahwa guru membutuhkan beberapa data untuk mengetahui waktu yang dibutuhkan siswa melakukan aktivitas pembelajaran sehingga tugas belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan dan waktu yang disediakan. Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah - sekolah, menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada sesuai kondisi siswa dan sekolahnya. Guru mata pelajaran apapun terutama pendidikan jasmani harus mampu menggugah siswa untuk dapat terlibat secara aktif dengan tidak merasa terpaksa serta beraktifitas dalam suasana riang gembira. *Teaching Game For Understanding* menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang di modifikasi yang pada akhirnya siswa dituntut untuk membuat keputusan (Forrest,

Webb, & Pearson, 2006). Beberapa ahli berpendapat bahwa TGFU adalah pendekatan pengajaran yang berfokus pada keterampilan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknis, bukan keterampilan teknis untuk meningkatkan keterampilan taktis (Hopper & Kruisselbrink, 2002). TGFU adalah model pengajaran yang berfokus pada pengembangan siswa dalam teknik bermain game (Metzler, 2000). Pendekatan taktis lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pendidikan jasmani untuk mahir menguasai materi yang disampaikan dari pada pendekatan keterampilan tradisional (Alison, S., & Thorpe, 1997). TGFU penting sebagai sarana untuk pengajaran yang mengharuskan pelajar berada di pusat proses pembelajaran (Dyson, Griffin, & Hastie, 2004). TGFU adalah contoh cara guru dapat menekankan kebutuhan siswa dan karakteristik perkembangan di atas pentingnya isi pelajaran (Mandigo, Butler, & Hopper, 2007). Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi peserta didik baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik, lingkungan pembelajaran, serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak. Modifikasi peralatan memungkinkan siswa untuk lebih berhasil daripada menggunakan peralatan yang tidak dimodifikasi dalam proses belajarnya (Lauren J., 2018, Hlm 83).

Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, serta tidak tersedianya sarana dan prasarana yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa menuntut guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Tidak terkecuali pada SMA Negeri 3 Sukabumi, dimana sarana dan prasarana yang kurang serta tidak adanya perlengkapan pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa, menyebabkan siswa menjadi kurang menyukai atau bahkan takut terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang memiliki kompleksitas gerakan dan sukar dilakukan oleh siswa. Berdasarkan hasil pengamatan hampir kebanyakan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran

merasa kesulitan dalam mempraktikkan tugas gerak yang diberikan. Peralatan yang dimodifikasi bisa dipastikan mendapatkan hasil yang lebih presisi dan lebih cepat menguasai permainan daripada menggunakan peralatan yang standar (Rodica & Florina, 2017).

Dalam penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu *“Developmentally Appropriate Practice”* (DAP), artinya bahwa, tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut (Bahagia, 2002, hlm. 25). Dengan demikian, tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Dengan memodifikasi peralatan, batasan tugas diubah, yang selanjutnya dapat membatasi pola gerakan pelajar untuk mempercepat kemampuan keterampilan (Buszard, Farrow, Reid, & Masters, 2014). Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan *“Developmentally Appropriate Practice”* (DAP). Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Pendidikan jasmani di sekolah tidak semata-mata bertujuan untuk jangka pendek, tetapi memiliki tujuan jangka panjang yang lebih utama. Penjas diberikan di sekolah dengan tujuan agar siswa selama hidupnya dapat terus aktif dan terlibat dalam kegiatan fisik. Tidak sedikit peserta didik yang merasa gagal atau kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya karena kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang diberikan, baik dalam penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang di gunakan dalam penyajian materi, dalam mengoptimalkan lingkungan pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajaran. Guru mata pelajaran apapun pelajaran penjas harus mampu menggugah peserta didik untuk dapat terlibat secara aktif dengan tidak merasa terpaksa serta beraktifitas dalam suasana riang gembira.

Upaya tersebut tidak lepas dari kemampuan guru untuk memodifikasi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan jalan

mengurangi atau menambah tingkat kesulitan yang dihadapi peserta didik baik dalam hal alat bantu dan perlengkapan, karakteristik materi yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik, lingkungan pembelajaran, serta cara evaluasi yang diberikan di akhir kegiatan kelak.

Menurut Undang - Undang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN) No. 3 Tahun 2005 pasal 20 dan 21 sarana olahraga adalah peralatan dan perlengkapan yang digunakan untuk kegiatan olahraga. Sementara prasarana olahraga adalah tempat atau ruang termasuk lingkungan yang digunakan untuk kegiatan olahraga atau penyelenggaraan keolahragaan. Berdasarkan UU SKN tersebut dapat dijelaskan bahwa sarana meliputi peralatan dan perlengkapan yang dipergunakan seperti bola kaki, bola voli, bola kasti, bola takraw, bola basket, papan pantul ring basket, tiang voli beserta netnya, raket bulu tangkis beserta netnya, meja tenis meja beserta betnya, tongkat estafet, peluru untuk tolak peluru, lembing, bak lompat jauh, gawang futsal, matras dan peralatan lainnya. Sementara prasarana meliputi ruangan atau lapangan yang dapat digunakan untuk melakukan aktifitas olahraga yang akan dilakukan.

Namun kenyataan dilapangan dalam proses pembelajaran penjas di sekolah, masih kekurangan baik fasilitas maupun alat peralatan penunjang pembelajaran penjas ini. Tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang cukup. Adapun penggunaan bola yang formal juga masih menjadi kendala dalam proses pembelajaran penjas, karena ada sebagian siswa khususnya siswa perempuan cenderung takut ketika menggunakan bola formal. Kekurangan dari sarana dan prasarana di sekolah pun berpengaruh terhadap jam aktif belajar siswa. Dalam suatu pembelajaran, peran waktu sangatlah penting. Waktu menjadi acuan bagi seorang guru dalam menjalankan program - programnya yang disesuaikan berdasarkan jumlah waktu pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat ragam kegiatan seperti pemanasan, instruksi, demonstrasi, siswa belajar keterampilan, guru mengoreksi gerakan siswa, mengetes dan evaluasi. Sepintas kegiatan cukup banyak menyita waktu. Namun pada kenyataannya tidak demikian, guru melaksanakan efektif dan efisien dalam melaksanakan kegiatan tersebut dapat melaksanakan tugasnya dalam waktu yang relatif tidak terlalu lama.

Efektivitas pengajaran berkaitan langsung dengan karakteristik interaksi antara guru dengan siswa. Hal itu berkaitan dengan kualitas intruksi, sikap, kemampuan, ketekunan, dan kesempatan melaksanakan tugas ajar. intruksi atau pengajaran adalah sejauh mana pengajaran itu dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Kemampuan siswa adalah kemampuan potensial masing-masing siswa pada setiap tugas belajar yang terungkap dari setiap perilaku belajar siswa. Semua ini mengarah efektivitas jumlah waktu aktif belajar (JWAB).

Banyak para ahli yang memberikan pendapat tentang arti dari waktu aktif belajar, jumlah waktu aktif belajar (JWAB) menurut Lutan dan Suherman (2000, hlm. 45-46) adalah:

Jumlah waktu aktif belajar siswa merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang di perlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau yang di gunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Aktif dimaksudkan dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar seharusnya merupakan proses aktif dari pembelajaran dalam membangun pengetahuannya sendiri, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dalam hal ini guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat tercapai dan juga dapat di ketahui pula waktu yang di gunakan selama proses belajar mengajar. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimaksudkan untuk menghindari terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk itu usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sangat perlu di lakukan untuk pencapaian tujuan proses belajar mengajar.

Namun untuk mengetahui efektif dan efisiennya suatu proses belajar mengajar bukan hanya modifikasi saja yang akan mempengaruhinya, tetapi juga diperlukan kreasi dalam mengelola proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran. Dalam kesempatan ini penulis menerapkan model TGFU yang akan dikaitkan dengan JWAB dan hasil belajar pendidikan jasmani, karena guru berperan hanya sebagai fasilitator. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik permainan olahraga sehingga proses belajar akan lebih dinamis dan sesuai dengan perkembangan anak, maka dari itu proses pembelajaran seperti ini tidak akan membosankan bagi siswa. Untuk mengetahui efektivitas model TGFU tentu saja harus dibuktikan secara ilmiah. Dari pemaparan diatas, penulis ingin menerapkan model pembelajaran TGFU menggunakan bola modifikasi terhadap JWAB dan hasil permainan bola besar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas, maka inti pada penelitian ini yaitu sejauh mana pengaruh bola modifikasi terhadap jam aktif belajar siswa dan hasil permainan bola voli siswa SMA N 3 Sukabumi. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti ingin mengungkapkan beberapa masalah yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola modifikasi, *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola normal, dengan kelompok kontrol terhadap Jam waktu aktif belajar siswa.
2. Apakah terdapat perbedaan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola modifikasi dengan kelompok *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola normal terhadap permainan bola voli pada siswa.
3. Apakah terdapat perbedaan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola modifikasi dengan *kelompok kontrol* terhadap permainan bola voli pada siswa.

4. Apakah terdapat perbedaan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola normal dengan kelompok *kontrol* terhadap permainan bola voli pada siswa.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang kita lakukan harus mempunyai tujuan dan mengandung maksud - maksud tertentu. Meneliti adalah pekerjaan yang tidak mudah, yang membutuhkan tenaga, waktu, dan biaya. Untuk apa kegiatan tersebut dilakukan jika tidak menghasilkan sesuatu yang tidak bermanfaat (Arikunto, 2002, hlm. 29).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menguji terdapat perbedaan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola modifikasi, *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola normal, dengan kelompok kontrol terhadap Jam waktu aktif belajar siswa.
2. Mengetahui dan menguji perbedaan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola modifikasi, dengan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola normal, terhadap permainan bola voli pada siswa.
3. Mengetahui dan menguji terdapat perbedaan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola modifikasi dengan *kelompok kontrol* terhadap permainan bola voli pada siswa.
4. Mengetahui dan menguji perbedaan *Teaching Game For Understanding* menggunakan bola normal dengan kelompok *kontrol* terhadap permainan bola voli pada siswa.

### 1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru penjas dalam mengembangkan minat siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat teoritis



1.4.1.1 Penelitian ini diharapkan memberikan informasi kepada guru pendidikan jasmani sebagai salah satu pertimbangan dalam upaya meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pembelajaran aktif guna mengefektifkan jumlah waktu aktif belajar di sekolah.

1.4.1.2 Penelitian ini diharapkan menjadi sumber inspirasi bagi guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan hasil belajar siswa melalui waktu aktif belajar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

#### **1.4.2 Manfaat praktis**

Secara Praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran atau pemberian materi pembelajaran permainan bola besar agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Adapun struktur organisasi tesis adalah sebagai berikut:

- 1.5.1** BAB I Pendahuluan membahas mengenai a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, e) struktur organisasi tesis.
- 1.5.2** BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian dari beberapa teori dan penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.
- 1.5.3** BAB III Metode Penelitian membahas mengenai a) metode penelitian dan desain penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrumen pengumpul data, validasi data, dan reliabilitas data, e) pengolahan dan analisis data, f) bagan alur penelitian, g) waktu dan tempat penelitian, h) jadwal penelitian.
- 1.5.4** BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan membahas mengenai pemaparan data dan pembahasan data.

**1.5.5** Kesimpulan dan Saran membahas mengenai kesimpulan secara keseluruhan dari penelitian ini dan saran untuk peneliti yang akan melanjutkan kekurangan dalam penelitian ini.